SORCERIAN®

取扱説明書

このたびはメガドライブカートリッジ「ソーサリアン」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

CONTENTS

COVER ILLUSTRATION BY HITOSHI YONEDA
CHARACTOR ILLUSTRATION BY TOTOYA

ゲームを始める前に

ぼくらはいつも感じていた。
　どこかに果てなき旅があることを……。

ぼくらはいつも望んでいた。
　血湧き胸踊る冒険に出ることを……。

目を閉じると見える冒険の数々。
　天を裂く稲妻　ドラゴンの炎
　巨大な王城　火を吹く山

これから始まるストーリー。
　それはキミが見て感じること。

ようこそ、ソーサリアンの世界へ。
　キミの冒険が、いま始まる。

ソーサリアンの世界

冒険者たちの町・ペンタウァ

“ペンタウァ”。

そこは、冒険者たちの集まる剣と魔法の町。

そこには、いろいろな種族の、いろいろな職業の者たちが集う。

少し先の尖った耳を持ち、亜麻色の髪を風に流し、遠くを眺めているエルフの少女。

背が低く、顔中に髭を生やし、斧を枕に昼間っから酒をかっ食らっているドワーフの男。

自慢の占いの結果に文句を言われ、その客と口論をしているウィッチ（女性のウィザード）。

戦いのない平和な一時であっても、武具の手入れに余念のない、若くハンサムなファイター。

そこに集まる者たちは、皆、もろもろの目的を持っている。

莫大な財宝を欲するもの、真理を探究するもの、

数多の冒険に胸をときめかせるもの、

主君のために戦いにおもむくもの……。

彼らは、数え切れぬほどの冒険を繰り返し、時には傷つき、時には癒し、時には出会い、時には別れ、武器を手に戦い、魔法の呪文を唱え、果てなき迷宮の中に、彼方に浮かぶ雲の上に、自分の力と知恵と勇気を信じ、数多の謎を解き明かしていった。

人々は、彼らを指してこう呼んだ、

「ソーサリアン」と……。

操作方法

このゲームは1人用です。本体のコントロール端子1にコントロールパッドを接続してください。

町や城での操作方法

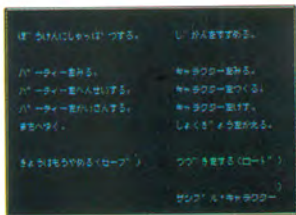
方向ボタン ——— コマンドや文字の選択

スタートボタン ——— ゲームスタート

Bボタン ——— キャンセル

Cボタン ——— 決定

▲城

町▶

冒険中の操作方法

方向ボタン —— プレイヤーを動かす

上	ジャンプする 階段などを昇る ドアを開ける 物を取る／置く 会話する
左右	移動する
下	階段などを降りる 地面を踏みつける

スタートボタン

—— コマンドウインドウを開く

Aボタン

—— 並んでいる順番を変更する

Bボタン

—— 今装備している魔法を使う

コマンドキャンセル

Cボタン

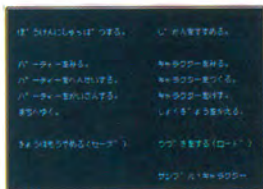
—— 武器で攻撃する

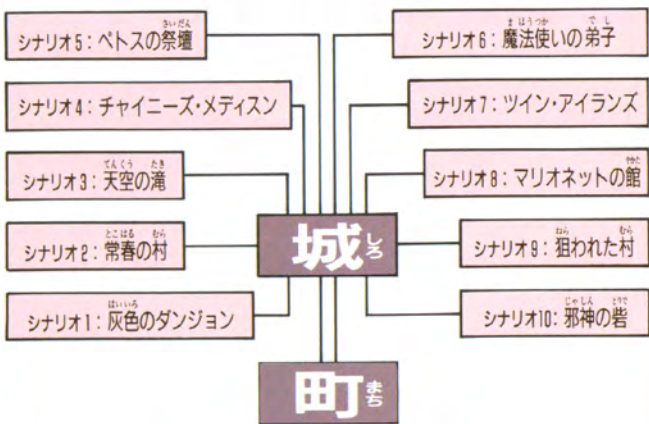
コマンド決定

ゲームの始め方

タイトル画面のときにスタートボタンを押すとゲームが始まります。

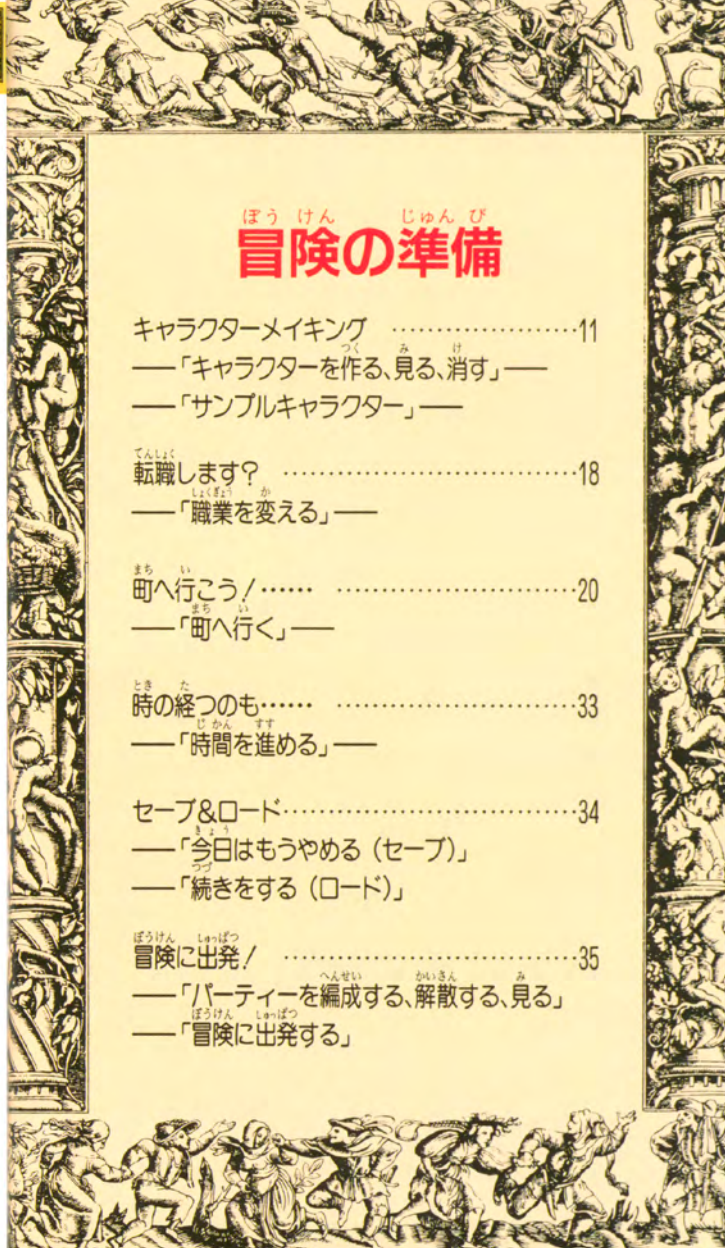
タイトル画面▶

ゲームは、ペンタウァの王城から始まります。ここと、その周りにある城下町でいろいろな冒険の準備を行い、そして、旅立ちます。

▲王城（メニュー画面）

すべての冒険は、ペンタウァの王城から始まります。
冒険の数（シナリオ数）は全部で10本。最後の1本は、全ての冒険を終えた者だけ、その冒険に進むことができます。

それでは、これから冒険を始めるアナタに、
期待と希望の心を込めて一言だけ送らせてください。
"GOOD LUCK!"

冒険の準備

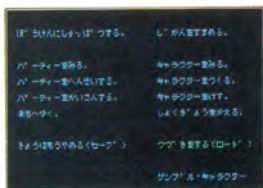
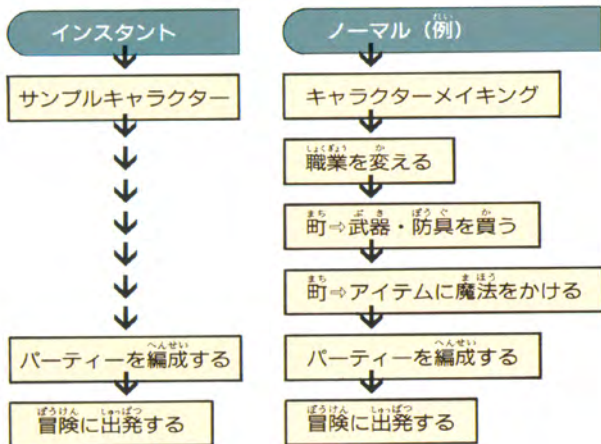
冒険の準備

▲王城のメニュー画面

ゲームが始まると、あなたはペンタウァの王城にいます。初めての方は、最初にソーサリアン（冒険者）たちを作り、職業を決め、町に行き装備を整えてください。（やり方は、「冒険の準備」をご覧ください）

キャラクターを作るのが面倒だ！　という方は、サンプルキャラクターを呼び出す（⇨P.17）こともできます。

また、すでにキャラクターを作ってある方は、ロード（⇨P.34）して始めてくださって構いません。

この後は、すぐにパーティーを組み冒険に出るも良し、町で修行を行い自分を鍛えるのも良し、さらに、持ち物に強力な魔法をかけてもらうのもいいでしょう。

ゲームの始め方

ゲームを始めて、まず最初に行うこと、それがキャラクターメイキング（キャラクター作成）です。RPGにおいては大変重要なことなので慎重に、自分の好みのキャラクターを作ってください。

キャラクターは最高10人まで作れます。

キャラクターを作る

1. 城で「キャラクターをつくる」というコマンドを選びます。

2. まずは、名前を決めます。

方向ボタンで移動させ、Cボタン入力して行きます。Bボタンで1文字削除できます。

名前は11文字まで入力できます。入力が終了したら、「おわる」を選びCボタンを押してください。名前の入力が終了します。

3. 名前が決まると、左のようなウインドウ（小画面）が現れます。

各能力値は種族と性別によって変わります。

4.

次に、種族と性別を決めます。

方向ボタンの上下で種族と性別の切り換え、左右で種類の変更です。

MALE	男
FEMALE	女

性別は男と女の２種類です。一般に男は体力、攻撃力に優れ、女は機敏で魅力的だと言えます。種族は、ファイター、ウィザード、エルフ、ドワーフの４種類です。

種族

ファイター

戦士のことです。ほんの少し知性（INT）が低い程度で能力としては平均的です。もっともボーナスを知性に振り分ければ、魔法も使えます。

ウィザード

俗に言う魔法使いのことです。最初から知性が非常に高いのですが、その分、攻撃力と体力がないので、肉弾戦には向きません。

ドワーフ

小さい割にがっしりした体で、髭が顔を覆っています。知性は最低、カルマも低いのですが、他の値は非常に高く戦闘時には、真先に突っ込んでゆくことでしょう。

エルフ

亜麻色の髪に先の少し尖った耳を持ち、男女ともに美しい容姿を持っています。とは言っても能力は、ファイターに似て平均的です。

基本能力値

		STR	PRT	VIT	KRM	INT	MGR	DEX
ファイター	男	8	9	8	2	0	4	4
	女	7	8	7	3	0	5	5
ウィザード	男	-3	6	5	3	10	9	5
	女	-4	5	5	4	9	10	6
ドワーフ	男	10	10	10	2	-10	7	8
	女	9	9	9	2	-9	8	9
エルフ	男	0	7	6	5	4	6	7
	女	-1	6	5	6	5	7	7

5. 種族と性別を決めたらCボタンを押してください。ボーナスポイントが表示されます。

6. ボーナスを振り分けます。
方向ボタンで能力値を選び、Aボタンでその能力値を増やし、Bボタンで減らします。

能力ポイント

- **STR** —— 力強さ。攻撃力の元である。これが0以下だと武器を使って攻撃することができない。
- **INT** —— 知力。魔力の源である。この値が0以下だと魔法を使うことができない。
- **PRT** —— 防御力。これが低いと武器などで攻撃されたとき、受けるダメージが大きい。
- **MGR** —— 魔法抵抗力。この値が低いと、魔法による攻撃を受けたときのダメージが大きい。
- **VIT** —— 体力。この値が小さいと、重い扉などは開けることができない。
- **DEX** —— 器用さ。この値が低いと、アイテムや扉にかかったトラップ（罠）にかかりやすくなる。
- **KRM** —— カルマ。この値が高いと、良い人間だという証拠であり、魅力があるということである。

ボーナス&能力ポイント

基本的に、能力値を1増やすとボーナスが1減ります。反対に能力値を減らし、ボーナスを増やすこともできます。

ただし、最初に表示された基本能力値以下にする場合は、ボーナスを1増やすのに対して、能力値が2減ります。

このとき、能力値を0以下にすることはできません。

ボーナスポイント&年齢

また、年齢（AGE）を上げることによってボーナスを増やすことができます。ただし、増え方は種族によって変わります。人間（ファイターとウィザード）が2才上げるごとにボーナス1が増えるのに対し、ドワーフは4才で、エルフにいたっては9才で1ポイントしか上がりません。

なお、年齢は16才以下にはできません。

年齢 —— AGE ——

このゲームでは年齢は大きな要素を占めています。

年を取ることによって、就ける職業が変わったり、各能力値が変化したり、経験値が増えたりします。

年齢は、メニュー（王城）画面で「じかんをすすめる」を選ぶと1年だけ時間が進み、年をとります。

また、冒険を1つ終えてペンタウァの町に戻るたびに、1年の時間がたっています。

寿命と老衰

キャラクターは年をとるにつれ、若者、中年、老人と変化します。寿命は、エルフ、ドワーフ、人間（ファイターとウィザード）の順で長命です。また、年齢には上限があり、あまり年をとると老衰で死んでしまいます。老衰で死んだ場合、「＊＊は安らかな眠りについた。キャラクターを作り直しますか？」と表示されますので、「はい」を選ぶと作り直すことができます。このとき、新しく作ったキャラクターは前のキャラクターの基本能力や、職業を引き継いでいます。

7. すべてのボーナスポイントを割り振り終わったら、「メニューにもどる」を選んでください。メニュー（王城）画面に戻ります。

これで、あなたのキャラクターができました。

キャラクターを見る

キャラクターの各能力や、状態、持ち物を見ます。

1. メニュー（王城）画面で「キャラクターをみる」のコマンドを選びます。
2. キャラクターの一覧が表示されるので、目的のキャラクター名を選んでください。

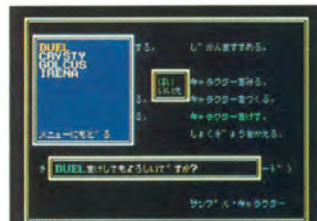
※知っている知識——町の道場で身につけた能力。

※持ち物——キャラクターは、それぞれ装備するもの（武器かロッド、鎧かローブ、盾かリング）3つ、薬、それ以外の予備に持てるもの2つの合計6アイテムを持つことができます。

※情報——現在の職業は何か、修行中かどうか、またそのキャラクターが死んでいた場合は、死後何年経っているか、などのキャラクターの状態に関する情報です。

キャラクターを消す

キャラクター作りに失敗してしまった場合や、新しいキャラクターを作りたいのに定員一杯のため、誰かを削除したいときに使います。

1. メニュー（王城）画面で「キャラクターをけす」のコマンドを選びます。
2. キャラクターの一覧が表示されるので、消すキャラクター名を選んでください。

3. 「＊＊をけしてもよろしいですか？」と表示されるので、削除しても良ければ「はい」を選び、削除しないのなら「いいえ」を選んでください。「いいえ」を選ぶと、再びキャラクターの一覧に戻るので、メニューに戻る場合は「メニューにもどる」を選んでください。

サンプルキャラクター

キャラクターメイキングなんて面倒くさい。とにかく冒険に出かけさせてくれ！　と言う人のために、インスタントパーティーが用意してあります。

とりあえず、このキャラクターたちを呼び出せば、すぐにパーティーを組んで冒険に出られます。

1. メニュー（王城）画面で、「サンプルキャラクター」のコマンドを選びます。
2. 「よろしいですか？」と表示されるので、サンプルキャラクターのロードを実行するなら「はい」、中止するなら「いいえ」を選んでください。

Ⅱ 転職します?

この世界では、キャラクターは何かしらの職業につかなくてはなりません。そして、就職しだいであなたのキャラクターの運命も変わってきます。

就職の条件は……?

作ったばかりのキャラクターは「農民」をやっています。職業は全部で60種(!)もありますが、誰もが何にでもなれるわけではありません。なれる職業は、種族と年齢、性別、そして各能力値によって決まります。

成長の決め手は就職!?

一年経つごとに、年収と経験値が入り、各能力値が変化します。自分の伸ばしたい能力や、年収の増え方は職業によって大きく変わってきます。

職業を変える

1. 転職するときは、メニュー画面で「しょくぎょうをかえる」のコマンドを選びます。
2. キャラクターの一覧が表示されるので、転職するキャラクターを選んでください。
3. 変更したいキャラクターを選ぶと、画面に就職先の一覧がでます。

転職画面

カーソルが示している職業の年収

白い職業が転職できるところです。

4. 青いカーソルで転職先を選んでください。中止したい場合はBボタンを押してください。再び、キャラクターの一覧が表示されますので、他に転職させたいキャラクターがある場合は同様に選んでください。ない場合は、Bボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

就職先一覧

農民	工員	船乗り	きこり	宣教師
科学者	モデル	殺し屋	写本家	花屋
漁師	通訳	薬草取り	調教師	遊び人
レンジャー	泥棒	闘士	狩人	医者
大工	コック	詩人	高利貸し	石工
シャーマン	薬剤師	葬儀屋	洗濯屋	弓師
傭兵	僧侶	道化師	祈祷師	ナース
彫刻家	スパイ	学者	家政婦	髪結
詐欺師	骨細工師	鍵屋	博打打ち	人足
占師	商人	鍛冶屋	悪魔払い	パン屋
織り子	羊飼い	墓守	踊り子	縫い子
弁護士	探検家	無職	靴屋	助産師

Ⅲ町へ行こう！

王城の周りに広がるソーサリアンの町、ペンタウァ。

ここでは、冒険に必要な武器や薬を買ったり、アイテムに魔法をかけてもらったり、修行をしたり、と非常に重要な作業を行います。

1. 町に行くときは、メニュー（王城）画面で「まちへゆく」のコマンドを選びます。
2. キャラクターの一覧が表示されるので、町へ行くキャラクターを選んでください。町にある店の一覧が表示されます。
また「しろにもどる」を選ぶと、メニュー（王城）画面に戻ります。
3. 次に入りたい店を選びます。お店から出るときは、「そとにでる」のコマンドを選ぶか、Bボタンを押してください。

DUEL
CRYSTY
GOLCUS
IRENA

お店の画面

メッセージウインドウ：お店の人の言葉を表示する。

選択ウインドウ
ここに、できることや買う物が表示される。

所持金：いま持っている金額が表示される。

町にあるお店

お店一覧

●武器と防具の店 ・武器・防具を買う ・アイテムを売る ●魔法使いの館 ・アイテムに魔法をかける ・呪いを解く ・死者を生き返らす ●薬屋 ・薬を作ってもらう ・薬を売ってもらう	●寺院 ・懺悔する ・祈りを捧げる ・死者を生き返らす ・名前を変える ●長老の家 ・持ち物を調べる ●城の謁見室 ・レベルを上げる ●道場 ・修行する

武器と防具の店 —BOB GUILD—

BOB GUILD

ARMS をうってほしい
ROD をうってほしい
ARMOR をうってほしい
ROBE をうってほしい
SHIELDをうってほしい
RING をうってほしい

かってほしいものが ある

そとにでる

よう、オレが店主のボブだ、よろしくな！

こういっちゃ何だけど、オレの店で扱っているモンは武器も防具も一流品だぜ。買って損はしないって！　何、お勧め品？　そいつは、なんつったって、ロッド・ローブ・リングの3点セットさ。こいつはタダの代物じゃないぜ！

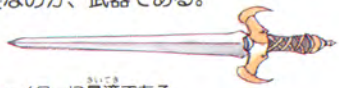
…を売ってほしい

武器や、防具を持っていないと、冒険に出て行くことはできません。必ず町で揃えてください。また、種族によって身に着けられる武器が異なります。ファイター、ドワーフは、ARMS、ARMOR、SHIELD、ウィザード、エルフは、ROD、ROBE、RINGを持つことができます。

ARMS ――武器――

戦うために絶対必要なのが、武器である。

小型の剣

小振りで使いやすく、ファイターに最適である。

小型の斧

剣に比べてずいぶんと重いが破壊力も大きい。力のあるドワーフにしか使いこなせない。

ROD ――ロッド――

エルフやウィザードなど、重い武器を持てない者が使う。

木の杖

一見すると貧弱な木の杖だが、エルフやウィザードはこの杖には、特別な力が秘められている。

ARMOR ――鎧――

常に戦闘の正面に立つ、ファイターとドワーフにとって命を預ける防具の中心だ。

革の鎧

牛や馬などの皮をていねいに「なめし」て作った鎧。見た目以上に丈夫である。

ROBE ――ローブ――

エルフ、ウィザードは、重く動きづらい鎧を嫌い、防御力が低くとも軽く動きやすいローブを愛用する。

木綿のローブ

軽く丈夫な木綿を材料にしたローブ。防御力はイマイチだが、豊富なデザインが嬉しい。

SHIELD ――盾――

鎧とともに防御の要となる盾。

小型の盾

木の板に革を何重にも張りつけ、それに金属枠をつけたもの。軽いがかなり丈夫だ。

RING ――指輪――

指にはめるだけで、大きな防御力を得られる。指輪によっては他の魔力を秘めているものもある。

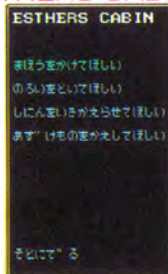
水晶の指輪

一見するとただの指輪だが、実は小型の盾と同じくらいの力がある。また、この指輪には大いなる力が……。

買ってほしいものがある

この店では、旅の途中で拾ったアイテムや武器はおろか、自分で調合した薬なんかも買い取ってくれます。

1. 売りたいものを選ぶと、値段を提示してきます。
2. 売る場合は「おねがいします」を選び、値段が気に入らなければ「やっぱりやめます」を選んでください。

魔法使いの家 —ESTHERS CABIN—

私は魔法使いのエスター。魔法のエキスパートです。

アイテムに魔法をかけるなんて初歩の初歩。お金さえ頂けば死人を生き返らせることさえできますわ。もちろん、呪いだって解けます。でも本当は、呪いをかける方が得意だったりして。えっ、何の呪いかですって？　もちろん、恋の呪いですわ。

魔法をかけてほしい

ここでは、彼女に頼んで持ち物に魔法をかけてもらうことができます。魔法は、７つの星の組み合わせによってできます。（⇨別紙・魔法一覧表）どの組み合わせがどんな魔法になるかは自分で探し出してください。

1. 「まほうをかけてほしい」を選ぶと、自分の持っているアイテムの一覧が表示されます。
2. 魔法をかけるアイテムを選びます。（薬〔POTION〕には、魔法をかけられません。）
3. かける魔法を選びます。（メッセージウインドウに、かけるのにかかる金額と時間（何年）が表示されます。）
4. 魔法をかけたら、そのアイテムは、エスター（魔法使い）に預けられます。

魔法をかけるときの制限

①魔法をかける順番は、大きな意味を持っています。順番が違うと全く違った魔法がかかる場合があります。
②魔法がかかるには、それ相応の年月を必要とします。
③１人で預けられるアイテムは、１つまでです。

７つの星

星にはそれぞれ意味があり、魔法の要素となるだけでなく、魔法のかかったアイテムを装備すると、そのアイテムにかかった分だけ能力値が加算されます。

火星：STR／水星：INT／木星：PRM
月：MGR／太陽：VIT／金星：DEX／土星：KRM

呪いを解いてほしい

旅先で怪物にかけられた呪いや、ドアなどに仕掛けられた呪いのトラップにかかってしまったときは、ここにくれば呪いを解いてもらえます。もちろん有料ですが。

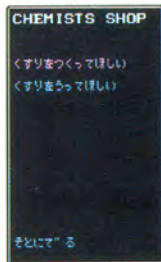
死人を生き返らせてほしい

不幸にも冒険の途中であえない最後をとげてしまった冒険者を有料で、復活させてくれます。復活の成功率は、死後の時間が経つほど低くなります。失敗すると、そのキャラクターは灰となり、跡形もなくなってしまいます。

また、魔法が強力すぎるため、復活に成功しても様々な副作用がでる場合もあります。

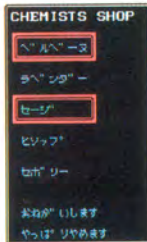
預けたものを返してもらう

魔法をかけてもらうため預けていたアイテムを、返してもらいます。魔法がかかりきる前に返してもらうこともできますが、お金は返りません。

薬屋 ——CHEMISTS SHOP——

何かようかえ。わしの店は薬屋じゃ。薬草から作った薬を売っておるのじゃ。へたな魔法なんかよりよっぽど効くぞ。
なんなら、おぬしが旅先で見つけた薬草を調合してやってもよいぞ。もちろん手数料はもらうがのぉ。ひっひっひっ。

> 魔法をあまり知らない最初の内は、薬は重要なアイテムです。シナリオに入る前に薬を手に入れておきましょう。こまった時には必ず役に立つことでしょう。

薬を作ってほしい

ここでは、持っているハーブ(薬草)を渡して、薬を作ってもらえます。ハーブには5種類あり、持っているハーブの種類によって、できる薬の種類が決まります。

〔ハーブ〕
ハーブは町では買うことができません。冒険の途中で見つけてください。ハーブや、その組み合わせについて詳しいことは別紙の薬草一覧表をご覧ください。

ハーブの調合方法

1. 「ハーブをちょうごうしてほしい」を選ぶと、いま持っているハーブの一覧を表示します。
2. 調合してもらうハーブを選んだら「おねがいします」を選んでください。(1種類だけを選んでもいいですし、一度に持っている全種類を選んでもかまいません。)
3. あなたが組み合わせた調合で、何の薬ができるかを表示します。この薬でよければ「おねがいします」を気に入らないのなら「やっぱりやめます」を選んでください。

薬を売ってほしい

この店で売っている薬は、何十とある種類の内のほんの一部だけです。それでは、その薬の説明を少しだけしておきましょう。詳しくい説明は、別紙をご覧ください。

薬	効果
HEAL	体力(HP)を回復します。
RESURRECT	死んだ仲間を復活させます。
CURE	毒に冒された体を回復します。
MELT	凍結させられた仲間を溶かします。
UN-CURSE	呪いを解きます。
STON-FLESH	石化を解除します。
SENILITY	モンスターを老化させます。
NEGATE	一定時間、回りの時間を止めます。

> 各キャラクターは“予備アイテム”を2つまで持つことができますが、薬屋に行くときだけは、1つしか持たない方が良いでしょう。なぜなら、この店のとても欲深いお婆さんは、“装備できる予備アイテム”を2つ持っていると、「ずいぶんと持っておるのう。1つワシがもらっておこう。」とか言って、アイテムを取ってしまうからです。アイテムを取られると二度と返してくれません。注意してください。

寺院 —ORDERS TEMPLE—

ORDERS TEMPLE

さ゛んけ゛をしたい
いのりをささけ゛たい
しにんをいきかえらせたい
なまえをかえたい

そとにて゛る

オー、コレハコレハ勇者ドノ。ワガ寺院ヘ、イカナルゴヨウケンデショウカ？　ザンゲデスカ？　イノリデスカ？　ソレトモ、カミノ世界ニイルアナタノ仲間ヲ、復活サセテアゲマショウカ？　コレハ秘密デスガ、アナタノ名前モカエラレマース。ゴヨウノトキハワスレズニ！

懺悔をしたい

汝、悔い改めよ。懺悔をしたい人は心ゆくまで、ここで行ってください。

祈りを捧げたい

あなたは神を信じますか？　もし、信じているのなら、毎年、毎年、我が寺院に祈りを捧げなさい。あなたの未来に、神の祝福が訪れるでしょう。

死人を生き返らせたい

冒険で死んだ仲間を助けたい。あなたのそんな祈りが神の元へ届いたとき、仲間は復活するでしょう。ただし、その仲間が生前から、神を信じていればですが……。

名前を変えたい

本来なら、生まれ持った名前を変えるなどといった不届きなことは許されませんが、神のもとにきたあなたのために、特別に格安で変更してあげましょう・・

名前の変え方は、キャラクターを作るときと同じです。

ただし、文字は必ず１文字以上入れてください。

名前の入力が終わったら、「おわり」を選んでください。

長老の家 —ELDER PREMISES—

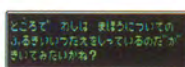
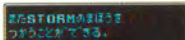
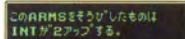
ふむ、いかにも、わしがここの長老じゃ。長いこと生きた分だけ、色々なことを知っておるわい。おぬしの持ち物にどんな魔法がかかっているかを見るぐらいは、お手の物じゃ。

ほれ、遠慮せずに見せてみい。

持ち物を調べて欲しい

あなたの持っているアイテムにどんな魔法がかかっており、どんな力が秘められているかを教えてくれます。調べるときに、多少お金を取られますが、その代わりにもっと良いことを教えてくれます。また、星はかかっているのに、魔法が引き出されていないアイテムの場合、その魔法を引き出してくれます。（相当に高価ですが……。）

1 「もちものをしらべてほしい」を選ぶと、あなたの所持品の一覧を表示しますので、見てもらいたいアイテムを選んでください。(薬は調べられません。)

2 アイテムを選ぶと、調べるのにかかる金額を提示してきます。良ければ、「おねがいします」を選んでください。アイテムにかけられている魔法の数を表示します。

3 続けて、メッセージウインドウで、アイテムに秘められた力を教えてくれます。

4 長老はこの後、魔法に関する古き言い伝えを話してくれるので、興味があれば、聞いておくのも良いでしょう。きっと役に立ちます。

城の謁見室 —AUDIENCE ROOM—

勇者よ、よくぞ参った。おぬしの今までの功績に対し、いまこそ新なる力、新なるレベルを与えてしんぜよう。

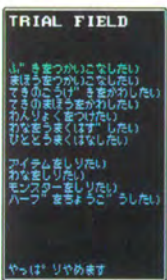
そう、ここではお主の経験値によってレベルを上げたり、次のレベルになるのに必要な経験値を教える場である!

道場 —TRIAL FIELD—

なに、修業にきたと。ほーう、それは感心。それではわしが直々に相手をしてやろう。いやとは言わせんぞ。その代わり、お前の技量が上がることは間違いなしじゃ。

修行させてほしい

キャラクターの能力を上げるには、2つの方法があります。1つは職業を選び、1年ごとに上げる方法。

もう1つは、修行による方法です。修行に入ると、修行が終わるまでは何もできませんが、その分能力値が大きく上昇します。

技量を上げたい

能力値を上げる修行は7種類あります。それぞれ、上がる能力の種類が違います。

武器を使いこなしたい:STR	腕力をつけたい:VIT
魔法を使いこなしたい:INT	罠をうまく外したい:DEX
敵の攻撃をかわしたい:PRT	人とうまく話したい:KRM
魔法をかわしたい:MGR	

知識を増やしたい

直接キャラクターを強くしたりはしませんが、冒険の途中で必要な知識を身につけられます。この修行は一度すれば充分でしょう。

アイテムを知りたい	冒険を終えて、アイテムを分配するとき、アイテムの鑑定ができる。
罠を知りたい	罠にかかり難くなる。
モンスターを知りたい	冒険中に「モンスター」のコマンドを選ぶと周りにいるモンスターの特徴が判る。
ハーブを調合したい	冒険中に、プレイヤーが薬を持っていた場合、その薬を使っても自動的に補給してくれる。(ただし、材料となるハーブを持っていなければならない)

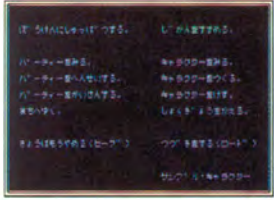
このゲームでは、時間は重要な意味を持っています。

時間が経つとキャラクターは年をとります。そして、キャラクターの能力値も職業と年齢によって変化します。

アイテムに魔法をかけてもらうにも、修行を行うにも、全て時間がかかります。

それなのに時間を進める方法が、冒険に出ることしかないと大変に不便です。そんなときは、「じかんをすすめる」のコマンドを使ってください。１年間だけ時間が進みます。

時間を進める

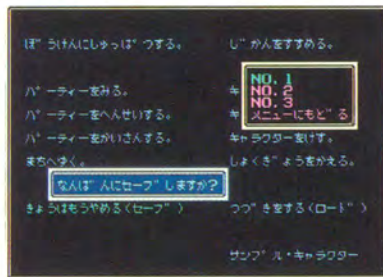
1. 「じかんをすすめる」のコマンドを選びます。
2. １年間だけ時間が進み、生きているキャラクターは全員１才、年をとります。

※死んでいるキャラクターはそのままの状態で時間が経って行きます。時間が経てば経つほど生き返る可能性は低くなります。

Ⅴ セーブ&ロード

セーブ（中断）とロード（再開）は、冒険中にはできません。王城に戻ったとき行ってください。

今日はもうやめる（セーブ）

このゲームでは、全部で3組までキャラクターを保存しておくことができます。ゲームをやめる前に、また、冒険に出発する前などには、セーブをしておきましょう。

1 「きょうはもうやめる（セーブ）」を選びます。

2 セーブできる番号が表示されるので、3つの内から選びます。セーブしないときは、「メニューにもどる」を選びます。

3 番号を選ぶと、「セーブしてもよろしいですか？」と表示されます。セーブをする場合は「はい」を。しない場合は「いいえ」を選んでください。

続きをする（ロード）

以前セーブしておいた続きを呼び出します。

1 「つづきをする（ロード）」を選ぶ。

2 ロードする番号を選びます。

3 「ロードがしゅうりょうしました」と表示されたら、何かボタンを押してください。キャラクターをロードします。

Ⅵ 冒険に出発！

これで、準備は整ったことでしょう。いよいよ冒険に出発します。と、その前に、ここでもう少しだけ付き合ってください。冒険に行く前に最後の準備があります。

それはパーティーを組むことです。冒険に行くためには、パーティーを組まなくてはなりません。たとえ1人で行くときでも、パーティーを組む必要があります。

パーティーを編成する

1 「パーティーをへんせいする」を選びます。

2 パーティーを組むメンバーを左の枠から選びます。パーティーは最大4人まで組めます。（シナリオによっては3人までしかいけないものもあります。）

3 メンバーを決めたら、「メニューにもどる」を選んでください。王城の画面に戻ります。

パーティーを解散する

冒険から戻ってきても、パーティーを組んだままでは町にも行けませんし、セーブもできません。

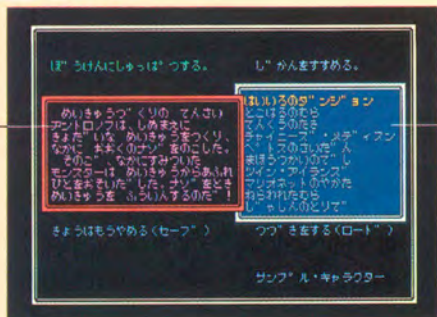
そんなときは「パーティーをかいさんする」を選んでください。パーティーを解散します。

パーティーを見る

パーティーのメンバーを見たいときは「パーティーを見る」を選んでください。
画面の見方は「キャラクターを見る」(⇒P.16)をご覧ください。

冒険に出発する

今度こそ、本当に旅立のときがやってきました。パーティーは組みましたか？装備は持ちましたか？魔法は？薬は？みんなOKですね／それでは、シナリオを選んで冒険に出発しましょう。

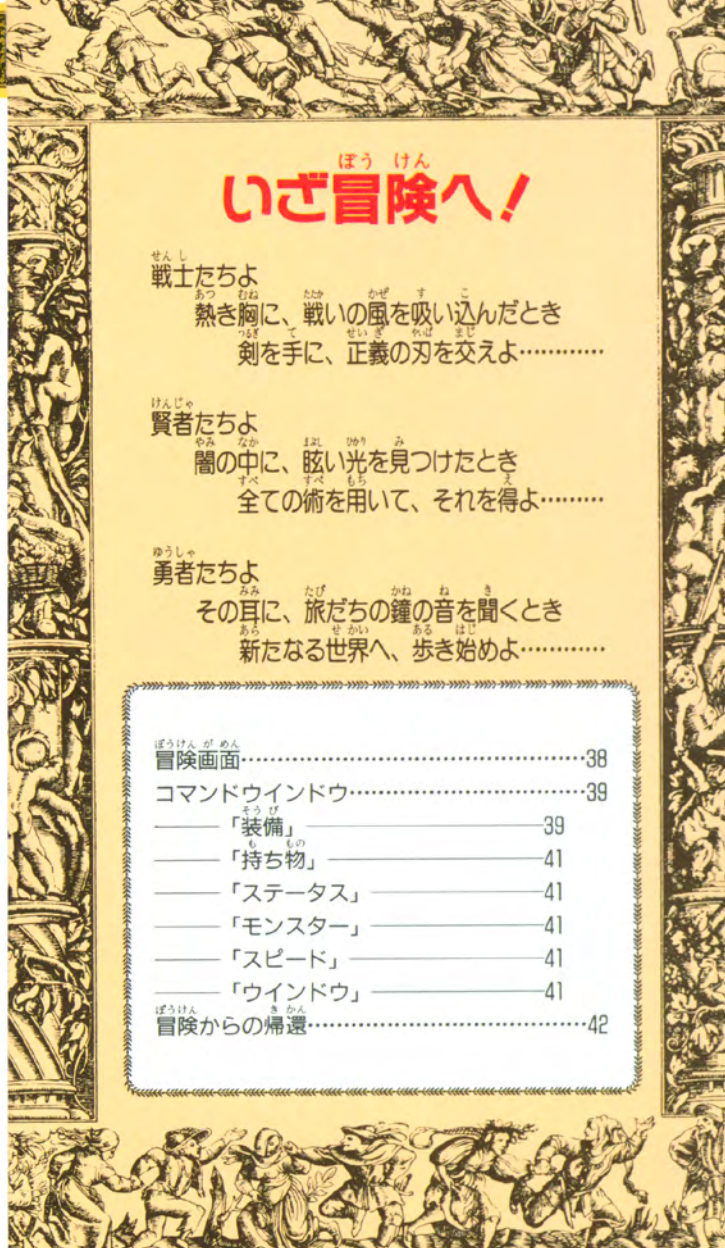
シナリオを選ぶ

シナリオは全部で10本。上から順番に、やさしくできています。好きなシナリオから始められますが、できれば、順番に解いていく方法を、お勧めします。（シナリオ⇒P.45）
※ただし、10本目のシナリオだけは、全てのシナリオを解かないと進むことはできません。

それでは、「いざ、冒険へ／」で会いましょう。

いざ冒険へ／

戦士たちよ
　熱き胸に、戦いの風を吸い込んだとき
　　剣を手に、正義の刃を交えよ…………

賢者たちよ
　闇の中に、眩い光を見つけたとき
　　全ての術を用いて、それを得よ………

勇者たちよ
　その耳に、旅だちの鐘の音を聞くとき
　　新たなる世界へ、歩き始めよ…………

冒険に出たあなたの目の前には、数限りないすばらしいできごとが待っていることでしょう。そこは、天使や、人魚のたわむれる楽園かもしれません。しかし同時に、数々の危険も待ち受けています。モンスターが闊歩する、無法地帯に足を踏み入れ、戦わなければならないことも多くあるでしょう。さあ、これからがあなたの力を見せるところです。

冒険画面

冒険中の画面表示です。

HPウィンドウ

名前	そのキャラクターの名前。
ヒットポイント	体力のこと。これがなくなるとそのキャラクターは死んでしまう。
マジックポイント	魔力のこと。この数値分の魔法を使うことができる。

※ヒットポイントとマジックポイントは、その場にじっとしていると、自然に回復します。

コマンドウインドウ

冒険中にスタートボタンを押すとコマンドウインドが現れます。Bボタンを押すと、コマンドウインドウは解除されます。

※このコマンドを使うときは、「モンスター」の知識を持っている者を先頭にしてください。(⇨P.32)

装備（そうび）

装備の変更

アイテムを装備することによって、そのアイテムに秘められた力を解放し、各能力値に加算します。装備は最大6つまで持てます。また、冒険の途中で手に入れたアイテムは、冒険が終わり、トラベラーズイン(⇨P.42)で分配するまで装備することはできません。

魔法を使うアイテムの変更

アイテムにかかった魔法を使うためには、ここで、そのアイテムを指定しないと使えません。

1. カーソルを魔法を使うアイテムの左に移動させ、Cボタンを押します。（魔法を使わない場合は「まほうはつかわない」を選びます。）
2. 選んだアイテムが緑色で表示され、魔法が使えるようになります。

装備の変更

予備のアイテムの中に交換できるものがあれば、装備を変えることができます。装備中のアイテムにかかっている星の魔法の数だけ、各能力値がアップします。

1. 変更する装備の左にカーソルを移動させ、Cボタンを2回押します。もし、変わりの装備（武器を変えようとした場合は、予備のアイテムの中に武器を持っていなくてはなりません。）があれば、今までの装備と入れ代わりに、装備されます。

持ち物（もちもの）

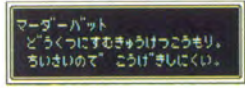
冒険中に得たアイテムや、お金、経験値を表示します。

ステータス

パーティーメンバーの、現在の能力値を表示します。

モンスター

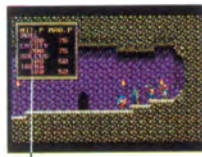
モンスターの名前や、特徴を知ることができます。

ただし、「モンスターを知る」の知識を持ったキャラクターが先頭にいなくてはなりません。

スピード

移動するスピードを変更できます。

ウインドウ

ゲーム中のHPウインドウの、表示／非表示の切り換えを決められます。

HPウインドウを表示する
HPウインドウを表示しない
HPウインドウ

冒険からの帰還

辛く、苦しかった冒険も終わりを告げ、あなたたちは旅の途中で得た数々のアイテムや財宝を手に、王城にあるトラベラーズイン（冒険者たちの館）に戻ってきました。

ここでは、旅の成果であるアイテムや財宝を分配します。

1 冒険から戻ると、次の画面に変わります。

※アイテムによっては冒険中と形が変わるものがあります。

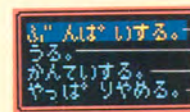
2 何かボタンを押すと、冒険中に獲得した経験値によって、王様より、お金がもらえます。
換金率は経験値（EXP.）10に対し、1 GOLDをもらえます。

3 次にアイテムの分配に移ります。

カーソルを移動させ、アイテムを選んでください。

画面中央にアイテムウインドウが現れます。

このとき「おわる」を選ぶと、アイテムが残っていてもメニュー（王城）画面に戻ります。また、残っていたアイテムは捨てられたことになります。

カーソル

分配する

冒険で得たアイテムを分配し、自分の持ち物にします。

ただし、アイテムによっては装備できないのもあります。

「ぶんぱいする」を選んだら、次に誰に分配するかを選びます。

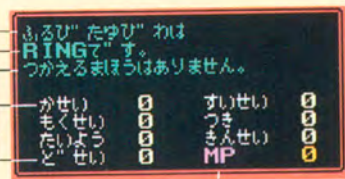
分配を中止するときは、「やっぱりやめる」を選んでください。

売る

アイテムを売ります。

メッセージウインドウに値段が表示されます。売るのなら「はい」、売らないのなら「いいえ」を選んでください。

鑑定する

パーティーの中に「アイテムを知る」の知識を持ったものがいれば、いちいち長老に頼まなくても鑑定することができます。

やっぱりやめる

アイテムウインドウを消して、アイテムの選択に戻ります。

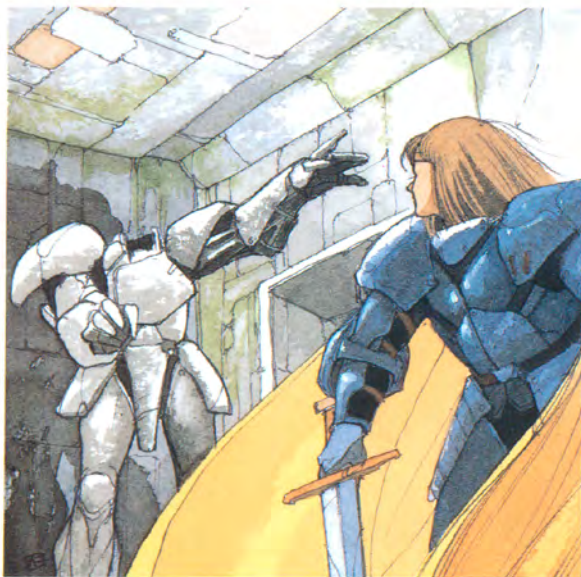
4 もし、手持ちアイテムがいっぱいで、これ以上持つことができない場合は、いま持っているアイテムを売ることができます。
手持ちのアイテムを売る場合は、カーソルを売りたいアイテムの所まで移動させ、Cボタンを押してください。

メッセージウインドウに値段が表示されます。売るのなら「はい」、売らないのなら「いいえ」を選んでください。

5 全てのアイテムの分配が終了すると、自動的にお金が分配され、メニュー（王城）画面になります。

ー冒険の書ー

このゲームに入っている10本のシナリオの紹介と、最後にほんのチョットだけアドバイスを載せてあります。

灰色のダンジョン

ペンタウァの西のはずれに横たわる大洞窟「灰色の迷宮」。そこは、かつて迷宮建築の第一人者アントロノフが生涯をかけて完成した作品であった。様々な仕掛とモンスターが配置され、数多くの謎を持ったこのダンジョンに、多くの探検家、冒険家が挑戦したが、皆、帰らぬ者となった。

そして近づく者も減り、洞窟は静けさを取り戻した最近、今度は洞窟内からモンスターたちがあふれだし、人々を襲いだした。大がかりな探索隊が組まれ、何度となく迷宮に向かったが、他の冒険者たちと同様に帰る者はなかった。

国王は、ついに「迷宮を封じ、『賢者の鍵』を持ち帰りし者には名誉と莫大な財宝を与える。」というお布令をだした。

ソーサリアンたちも現地へと向かったが……。

三大魔道器

狂気の盾

悪夢の鎧

魔性の剣

ウェッジ

アントロノフの孫。

賢者の鍵

迷宮を封じる
力があるという。

常春の村

フリース村。山岳地帯にある小さな村である。だが、万年雪を頂くような高山に囲まれてるにも関わらず、そこは、一年中春のように暖かかった。なぜ、この村だけが？それは、村のはずれの洞窟に奉られた「黄金の女神像」のおかげだと言われていた。そして、今年も女神像を讃えて、年に１度の感謝祭が行われた。今年は旅の途中に立ち寄ったというジプシー一座も加わり、いつになくにぎやかだった。だが、祭りも終わり、村もいつもの静けさを取り戻したあたりから、洞窟にドラゴンが住みつき、村人を驚かすようになった。このままでは、ドラゴンが女神像を壊してしまうかもしれないと心配した村長は、行商人からソーサリアンたちのウワサを聞き、彼らに女神像を運び出して欲しいと頼んできたのだが……。

ハンターフィッシュ
獰猛な肉食性の魚。

女神像
村の守り神。

マッドバンパイア
人間ほどもある大コウモリ。

タートルウォーム
近づくと飛びかかってくる。

カンテラ
洞窟の中など暗闇を照らす道具。

天空の滝

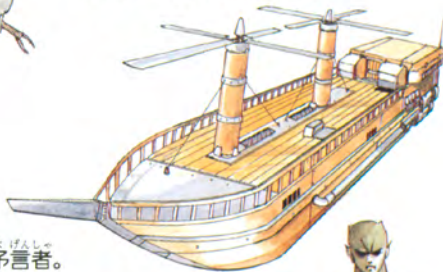
はるか天の高き所に雲を生み出す巨大な滝があるという。そこから生まれた雲は、遠くの村や町へ流れ、雨や雪を降らせ、人々の生活に大きく関わっていた。

ところが、ここしばらくの間、雲が異様に多くなり、太陽が地を照らすことが極端に少なくなっていた。予言者であり、科学者であるヤンは、異変にいち早く気付き、このことを町の人々に話した。だが人々は、その話を全く信じなかった。

その内に雲はますます厚くなり、陽は全く射さなくなり、場所によっては大雨が降り続いて洪水を起こしていた。作物は育たなくなり、食べ物が値上がり、人も家畜も病気がちになった。このままでは町が全滅してしまう。この異常気象の原因を究明すべく、ソーサリアンたちはヤンの元へ向かった。

グリフォン
上半身が鷲、下半身がライオンの怪物。

クラウド　フリィ
天界にいるノミ。大型で凶暴。

ファルコン号
ヤンの作った万能飛空艇？

ヤン
ペンタウァーの科学者アンド予言者。

トロール
最近人間化が流行だそうで、結婚式なんかも人間式になったとか。神に仕える人を、一緒に連れていくと何か良いことありそうな……。

チャイニーズ・メディスン

漢方の国、中国。そこでは昔から様々な薬が作られ、それらにまつわる伝説も多い。ここペンタウァにも漢方薬のウワサが届き、新しもの好きがそろっている町の人たちの間では、すぐに漢方薬がブームとなってしまった。王様の耳にもこの話は届き、最近、体力の衰えを感じている王様は、大臣に若返りの薬がないか尋ねた。大臣もそのウワサは聞いていたが、どこにあるかは知るはずもない。そこで王様は、使者を中国まで捜しに行かせた。だが、広大な中国のこと、なかなか見つからず、結局「桂林地方のスーホアという小さな町にあるらしい」ということしか分からなかった。王様は、あきらめきれず、今度はソーサリアンに依頼をした。直ちに、ソーサリアンたちは、薬を求めて、はるか中国へと旅立っていった。

鈴鈴
あたし、
リンリンいう。
どぞヨロシク
のコト。

鈴鈴のじいちゃん
クンフーの名人。
とても偉い人のコト。

暴れザル
トテモ悪い
サルのコト。
皆、困ってテ
イルノコトヨ。

天女様
見たことないケド、
きっと　きれいな人。

明明
あたしの
チョット
遠い親戚
のコト。

ペトスの祭壇

ペンタウァの町に、原因不明の高熱を出す病が大流行した。
町の医者では熱を下げることすらできず、病は広がる一方であった。ついに王様まで倒れ、このままではペンタウァは遠からず滅ぶものと思われた。宮廷医の話では「ペンタウァの北にあるレムス山の洞窟には、氷でできた樹『チルド』が生え、数年に１度美しい実をつける。その実には、大変な解熱作用があり、その実を食べればどんな熱でも下がるであろう。」ということであった。もともと、レムスは鍛冶の神のペトスを奉っていた山であり、洞窟も昔は神殿であったと言われる。だが、いつの頃からか厚い氷で覆われてしまい、いまでは、そこを訪れた者は誰も戻らぬ魔の山として恐れられていた。ソーサリアンはチルドを求め、魔の山へ向かった。

イエティ
氷河期に現れた猿人の一種。

フロストジャイアント
寒さを好む巨人族。大変力が強い。

チルドの実
チルドの木の実。どんな熱でもさます。

ジナス
アザラシとアシカとトドの合成怪物。

炎の種
鍛冶の神ペトスが育てた炎の木の実だと言われている。

魔法使いの弟子

「お願いです。校内からモンスターどもを追い払ってください。」ソーサリアンたちは、魔法学校の校長から突然の依頼を受けた。ペンタウァの町はずれにある魔法学校は、一流のウィザードを育てるための名門魔法学校であった。そして校長自身、諸国にまで名の知れている高名なウィザードで、一時期、王様のお抱え魔術師として仕えていたこともあった。

だが、その校長自ら依頼にくるとは？校長の話によると、平和だった校内に突然モンスターが現れ始めたのだという。

最初は大ネズミぐらいだったのが、スライムが現れ、最近はこの世のものとも思えないようなものさえ現われるようになったという。生徒たちの中には、襲われて重傷を負う者も現れた。ソーサリアンたちは急ぎ、学校へと向かった。

トート
魔法学校のいじめられっ子だったのだが……。

オーエン
トートの親友。

校長
魔法学校の校長。

ドラゴノイド
ドラゴンに似た怪物。力がある。

マディスライム
ヌルヌルしたスライム状の怪物。

ツイン・アイランズ

インホア島と、アウタム島は南海にのんびりと浮かぶ平和な双子の島でした。インホア島は、農業が盛んでした。なぜなら、インホア島には、「妖精の竪琴」と呼ばれる美しい音色を奏でる岬があり、その音色のおかげで農作物が良く育つと信じられていたからです。アウタム島は、漁業が盛んでした。それは、島の周りには、魚を島に導く「人魚」がいると信じていたからです。２つの島の間には橋が渡され、島民はお互いに仲良く助け合って暮らしていました。

ところがある日、妖精の竪琴が突然歌を止め、人魚も魚も島から姿を消しました。島民たちの間には、疑惑が現れ、嫌悪さえもでてきました。ちょうど、この地に観光で来ていたソーサリアンは、双方を説得しようと乗り出したのですが……。

人魚３姉妹

ティキ
３姉妹の真中の娘。

サリア
人魚３姉妹の長女。しっかり者です。

ミュール　３姉妹の末娘。少し、気が弱いかな？

リザードマン
人間に近い知能を持ったトカゲの怪物。

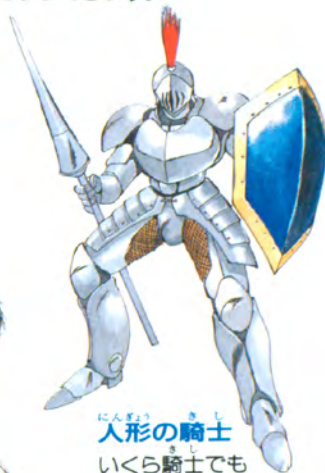
サンゴの木
たしかに外見も美しいのですが……。

マリオネットの館

人形の町として有名なパペッテ。町のあちこちに様々な人形の店があり、路上では人形使いが見事な芸を披露していた。
ソーサリアンたちも、きょうは人形を見にこの町にやってきていた。と、その街角で、泣いている女の子を見つけた。「どうしたの？」優しくそう聞くと、女の子は涙で顔をくしゃくしゃにしながら。「ミンナのお人形が今朝から見つからないの。いつもミンナのそばにいたのに、どこにもないのぉ。」「よしよし、泣かないで。そうだ！捜すのを手伝ってあげる。だから……ね！もう泣かないで。」「ほんとぉ？」「うん、ほんとう。」「ありがとぉ、ミンナうれしい！」女の子は涙を拭き、にっこりと笑った。『まっいいか。』そんな気持ちのソーサリアンだったが、それが今回の冒険の始まりだった。

ミンナ
ピエタを捜してます。見た方は教えてあげて！

ピエタ
ミンナがなくしたピエロの人形。

ライノソロスビートル
固い甲羅を持ち、飛んで体当たりしてきます。

人形の騎士
いくら騎士でも人形ならこわくない！……はず？

ワーウルフ
一般に言うところの狼男ですね。

このゲームにはあと２本のシナリオが入っています。この２本に関しては、できればそれまでのシナリオを解いてから始めた方がよいでしょう。

特に、最後のシナリオである「邪神の砦」は、それまでの９本を解いてないと進めません。

狙われた村

平和で温暖な気候の村、シャノア。村人もまじめでたくさんの農作物を育て、それを生活の糧としていた。

ところがそのシャノア村で、最近、若い娘が何人も行方不明になっているという。神隠しにあうのは双子の娘たちばかりで、新月の晩ごとに姉が、そして妹がといった具合にいなくなるという。ことの真相を確かめるため、ソーサリアンはシャノア村へと急ぎ向かった。

邪神の砦

このシナリオは他の全シナリオをクリアした者のみが進めるものです。全てのシナリオを終わらせた者だけでパーティーを組まないと冒険にでられません。

また、シナリオの内容は、やってみてのお楽しみです。

1ポイントアドバイス

とにかく話そう！

このゲームを進めるときのポイントとしては、人と良く話す、何か物を取ったり置いたりする、敵と戦って勝つ、などがあります。このうち、誰かと話すということは特に重要！「一度話したから、もういーや。」なんてことは、絶対にありません。とにかく人を見つけたら、何回か話しかけてみることです。また、話し方にも２種類あります。１つは、ただ近づいていくだけで話してくれる場合。もう１つは、その人に重ねてジャンプ（方向ボタン：上）して話す場合です。

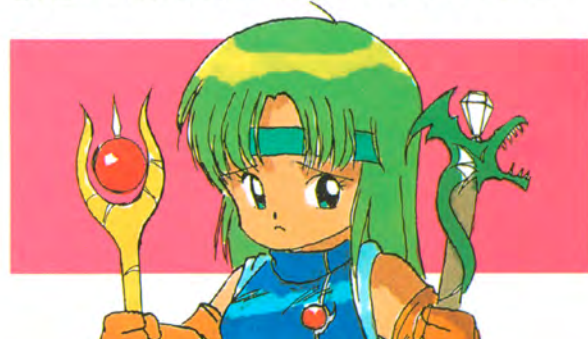
どんなとこでもジャンプ！

ジャンプは、ただ上に登るだけではありません。ドアの開け閉め、会話、物を取る置く、その場所を調べるなど。このジャンプも、いたるところでやって、かまいません。いいえ、やった方が良いでしょう。何かを見つけるかもしれませんし、とんでもない重要なことに気付くかもしれません。

困った時にはBボタン！

メニュー画面中に、ボタンをまちがって押してしまった！こんなときは、あわてずにBボタンを押してください。ほとんどのコマンドはこれによって解除されます。

ただしコマンドによっては、解除されないものもありますし、冒険画面では魔法を使ってしまうので注意してください。

使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。

電源OFFを まず確認！

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。

端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。

保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。

薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10〜20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

ILLUSTRATION BY 九月姫

G-4504
672-0174

株式会社セガ・エンタープライゼス

魔法一覧表の見方

ソーサリアンの世界には120種類もの魔法が存在します。そして、その魔法は７種類の成分（星）の組み合わせから成っています。

No.	名前	製法							MP	効果	有効元素				
		火星	水星	木星	月	太陽	金星	土星			地	火	水	気	霊
通し番号	魔法の名前	星の魔法をかける順番							消費マジックポイント	魔法の効果	効果のある怪物の属性				

通し番号――120種類あります。
魔法の名前――ABC順でならべてあります。
星の魔法をかける順番――魔法をかける順番ごとに①②③……となっています。
消費マジックポイント――魔法を１回使うごとに消費するマジックポイントの量です。
魔法の効果――その魔法がどの様な効果をもたらすかが書いてあります。
効果のある怪物の属性――魔法によって、効果のある属性とない属性があります。この属性以外の怪物にはその魔法は効果がありません。

魔法の法則について

７つの星の中には、ある一定の法則が働いており、かけ合わせ方によっては、互いの力を相殺したり、またどちらかを全く違うものに変えてしまったりしてしまいます。(例：火星の魔法が１つかかっているところに、木星の魔法をかけ合わせると、木星が２つかかってしまう。)

そのため、長老に教えてもらった通りに魔法をかけても、かからないことがかなりあると思います。
この法則は残念ながら分かっていません。ですので、あなたが１つ１つ確認してみてください。確認の終わった魔法はこの一覧表に書き込んでください。そして、この表が完成するようにがんばってください。

薬草

ベルベーヌ

別名クマツヅラ。聖なる遺跡などに生息していると言われる。そのため、古来よりドルイド僧の魔法儀式などに使われていたという。また、効用として消炎、鎮痛作用を持っているが、大量に使うと麻痺すると言われている。

ラベンダー

現代では、薬草としてより香草として使われているため、この中では最も知られた薬草である。だが、昔はその催眠効果、鎮痛効果より、薬草として多く使われた。満月の晩に、深く暗い森の中でひっそりと咲いているのをよく見かけると言う。

セージ

乾燥した地域に多く生息しているため、昔から生命力の源となる魔力を持った薬草と思われていた。その効用は、生命力の増強や消毒効果に力を発揮し、体内に入った毒素を浄化する力を持っていると言われる。

ヒソップ

数千メートルの高峰に群生し、その清らかさ、珍しさから聖なるものの象徴として珍重された。そのため、邪悪なる心、身体、魂をも清める力を宿していると、旧約聖書にも書き記されている。

セボリー

スペアミントなどのハッカの仲間である。沼地、湿地に生息し、清々しい香りを辺り一面に漂わせている。きれいな水のある所に稀に生え、特に精力増強、霊エネルギーの解放などに力を与えてくれる。

670-0512

薬草について

魔法のアイテムを持っていないときや、目的の魔法のかけ方を知らないときなどに「魔法を使いたい」こんなときのために薬草はあります。また、薬草はマジックポイントを消費しなくとも大きな力を発揮してくれるので、レベルが低くて大量のマジックポイントを使うことができないときなどにも、力を発揮します。ここでは、その組み合わせ方と、薬草の性質を表示します。

名称	ベルベーヌ	ラベンダー	セージ	ヒソップ	セボリー	効果
CURE						毒消しの薬。毒を受けた状態ではHPが回復しないので、CUREでの素早い治療が必要
MELT						凍結解除の薬。凍結弾を放つ敵と戦うときの必需品
UN-CURSE						呪いの解除。呪いに陥って、身動きできなくなったときなどに使う
HEAL						生命力（HP）の回復。冒険の初期はこれを持ってないと苦しいかもしれない
SHIELD						パーティーの前後に盾を作る。魔法のSHIELDと同様の効果がある
ICE WALL						パーティーの前後に氷の壁を作る。地や火のモンスターの攻撃には大変有効である
CHAIN						魔法のCHAINと同様に敵の動きを封じる
STONE FLESH						石化解除の薬。石化された仲間を元に戻す
FIRE WALL						パーティーの前後に炎の柱を作り、敵の攻撃から防ぐ
PROTECT						パーティーの前後に強力な防護壁を作る。たいていの敵の攻撃は防いでくれる
STILL AIR						風（気）のモンスターを封じ込める薬。空を飛んでくる敵などに有効
FOG BANK						霧を発生させ、敵の攻撃を弱める効果がある
STILL WATER						水の魔物（普通の魚なども含む）に対して、動きを封じ込めてしまう薬
STILL FIRE						火の属性をもつ魔物に対して、動きを封じ込めてしまう効果がある
DESTROY W.						水のモンスターを全滅させてしまう薬
RESURRECT						死者復活の薬。冒険の途中で仲間が死んでしまったときなど、この薬を使えば生き返る
ANTI-MAGIC						敵の魔法を寄せつけない効果がある。魔法を使ってくる敵にはとっても有効な薬
CHANGE AIR						自分の身体を気体とし、透明化させて敵の攻撃から身を守る
S. CHAIN						霊体のモンスターの動きを封じる薬
INVINCIBLE						敵の攻撃力をなくす薬。逆に考えると、自分が無敵状態になったのと同じ効果である
SENILITY						モンスターを老化させ、攻撃力を半減する薬
FREEZE						この薬は投げると強力な凍結弾となり、命あるものを凍らせてしまう
DESTROY S.						霊体のモンスターを全滅させてしまう薬
NEGATE						ある程度の間、時間を止める薬
STONE TOUCH						モンスターがこの薬に触れた途端、石化してしまう驚異の薬
METEOR						無数の流星を降らせる力を秘めた薬。多数の敵に有効
DESTROY F.						火のモンスターを全滅させてしまう薬
DEG-DEATH						死の炎を作り出す薬。炎は、敵を見るとその命を奪うまでどこまでも追って行く
DESTROY A.						気（風）のモンスターを全滅させてしまう薬
DESTROY E.						地のモンスターを全滅させてしまう薬
?						?

魔法一覧表

No.	名前	製法							MP	効果	有効元素				
		火星	水星	木星	月	太陽	金星	土星			地	火	水	気	霊
1	ABSORB									大いなる神の力をかり、邪悪な魔物の力を奪い去る					
2	AIR SLASH									空間に高速の気流を発生させ、真空を作り敵を切り刻む					
3	ASCENSION									成仏せずに、この世に残った邪悪な霊を昇天させる					
4	ASTRAL FIRE									聖なる炎を用い、邪悪なる霊を焼き払う					
5	ASTRAL WAVE									前と後ろに、力場をとばし邪悪な霊を滅ぼす					
6	BLAST BLADE									聖なる風を用い、相手を切り裂く					
7	BLIZZARD									雷まじりの嵐を起こし、多数の敵にダメージを与える					
8	BOMBARD									光の玉が地面を這い、敵を攻撃する					
9	BURNING									自分の身体を灼熱の固まりとし、敵に体当たりする					
10	CORROSION									実体のある敵に対し、腐食弾を放ち敵の身体を腐らす					
11	CRACKER									火の弾を破裂させ、拡散させて敵を攻撃する					
12	CRUSH DOWN									念動力でモンスターを潰す					
13	DEATH									命あるものに対し絶対的な死を与える					
14	D-CORROSION									聖なる酸で敵を腐食させる					
15	DEG DEATH									死の炎が、敵に確実な死を与えるべく追尾する					
16	DEG DELUGE									聖なる水流を全方向に発生し、周りの敵を倒す					
17	DEG FIRE									炎の固まりが敵を追尾し、攻撃する					
18	DEG FREEZE									強力な寒波を発生し、敵を凍らせる					
19	DEG NEEDLE									細かい針が敵を追尾し、穴だらけにする					
20	DEG POISON									強力な毒を敵に吹きつけ、敵を中毒死させる					
21	DEG THUNDER									パーティの前後に強力な雷を発生させ、敵を一掃する					
22	DELUGE									水の奔流を発生させ、前方の敵を倒す					
23	DESTROY.A									風の魔物を全滅させる				○	
24	DESTROY.E									地の魔物を全滅させる	○				
25	DESTROY.F									火の魔物を全滅させる		○			
26	DESTROY.S									霊体の魔物を全滅させる					○
27	DESTROY.W									水の魔物を全滅させる			○		
28	DISRUPTION									大きな火花を頭上で破裂させる					
29	ENERGY BOLT									光の矢が敵を貫通して倒す					
30	ERADICATION									赤い光の粒子を降らせ、周囲の敵を一斉に倒す					
31	EXOCISM									強力な除霊の魔法。霊体の敵を弾き飛ばす					
32	EXPLOSION									爆裂弾を放物線軌道で飛ばし、着弾地点の敵を倒す					
33	EXTRUSION									敵の足元から火柱を吹き上げ、敵を焼き尽くす					
34	F.BOOMERANG									炎でできたブーメランを投げ、敵をなぎたおす					
35	FIRE STORM									3つの火の弾を敵の中にたたきこむ					
36	FIRE STREAM									4つの大きな炎が、自分を中心に回りながら広がる					
37	FLAME		②			①			5	火炎の玉を投げつける。最も基本的な火の魔法	○		○	○	
38	FLAME BOLT									火炎の貫通弾を投げる。FLAMEより強力である					
39	FLAME BURST									炎の玉を8方向に飛ばし、周りの敵を一掃する					
40	FLARE BOMB									8方向に爆裂弾を発射し、敵に大きなダメージを与える					
41	FREEZE									凍結弾を敵の頭上から降り注ぎ、敵を一斉に倒す					
42	GAS SPOUT									強力なガスを敵に浴びせ、生命を奪う					
43	GOD THUNDER									神の力をかり、あらゆるモンスターの頭上に雷を落とす					
44	HEAT ARROW									高熱を発する5本の矢が敵を射抜く					
45	HEAT WAVE									熱波が敵を被い、焼き尽くす					
46	ICE BLADE									氷の鋭い刃が、頭上から降り注ぐ					
47	IGNISION									放物線状に弾を発射し、着弾点に炎を発生させる					
48	INDIGNATION									閃光とともに敵を全滅させる					
49	JET STORM									猛烈な突風で、モンスターたちを吹き飛ばしてしまう					
50	LIGHT ARROW									5本の光の矢が、敵を射抜く					
51	LIGHT CROSS									いくつもの小さな光の十字架が、敵を追いかけて倒す					
52	LIGHT WAVE									大きな光の波が敵を飲み込み、倒す					
53	METEOR									頭上から無数の流星を降らせ、敵をせん滅する					
54	NAPALM									炎のブレスを吐き、近くの敵を焼き尽くす					
55	NEEDLE									細く鋭い針を投げ、敵を刺し殺す					
56	PARALYZE									麻痺弾を発射し、敵を麻痺させる					
57	POISON									毒の弾を前方に向かって投げる					
58	SAINT FIRE									全ての物を焼き尽くす、聖なる炎が降り注ぐ					
59	SALAMANDER									火の精サラマンダーに操られた炎の蛇が敵をなぎ払う					
60	SPARK FLASH									前方に短い雷撃を放ち、敵を攻撃する					
61	STAR BLADE									星の光でできた刃を敵に投げつけ切り刻む					
62	STAR DUST									星屑(隕石)を頭上から降らせ、大ダメージを与える					
63	STAR FLARE									星の光を集めた火球を8方向に飛ばし攻撃する					
64	STONE TOUCH									石化弾を頭上で破裂させ、当たる敵をみんな石に変える					
65	STORM	①	②						5	その場に小さな嵐を発生させ、敵を攻撃する	○	○			
66	SUFFOCATE									窒息弾を放ち、怪物たちを全て窒息死させる					
67	SUN RAY									強力な太陽光線を頭上から照射し、全ての敵を倒す					
68	SUPERSONIC									大変強力な衝撃波を発生させ、敵を分子単位に破壊する					
69	THUNDER									敵の頭上に強力な雷を落とす					
70	TORNADO									強力な竜巻を発生させ、敵を八つ裂きにする					
71	TOUCH DEATH									触れた敵を瞬時に死にいたらしめる結界を張る					
72	TURN UNDEAD									霊体の属性の敵を消滅させる					
73	VACUA									4つの真空状の渦巻きを発生させ、触れる敵を切り刻む					
74	VORTEX									真空状の渦巻きを敵に投げつけダメージを与える					
75	WILL-O-WISP									鬼火がゆっくりととび、それに当たるものの命を奪う					
76	?									?					
77	ANTI-MAGIC									敵の魔法を無効にする					
78	BARRIER									パーティーの前後に強力なバリアを張る					
79	BLIND									敵の目を潰し、錯乱させる					
80	CHAIN									地の魔物の動きを止める					
81	CONFUSION									敵の精神にショックを与え、混乱させる					
82	D-HYPNOTIZE									催眠弾が敵を追いかけ、確実に眠らす					
83	DISPEL									敵にかけられた魔法を打ち破り、正常な状態に戻す					
84	FIRE WALL									パーティーの前後に火柱を立てる					
85	FOG BANK									霧を発生させて、敵の攻撃力を弱める					
86	GO MAD									敵を発狂させ、異常な行動をさせる					
87	HOLY WATER									聖水を振りまき、敵の闘志を減退させ攻撃力を弱める					
88	HYPNOTIZE									敵を一定時間眠らせる					
89	ICE WALL									パーティーの前後に氷の壁を作る					
90	ILLUSION									幻覚を敵に見せ、困惑させる					
91	INVINCIBLE									一定時間、敵の攻撃力を全て奪う					
92	MIND BLAST									敵の精神を完全に破壊し、狂わせる					
93	NEGATE									敵の動きを一定時間止める					
94	PEACE									モンスターの心に安らぎを与え、敵対心をなくさせる					
95	PROTECT									パーティーの前後に、全ての敵に有効な盾を作る					
96	SAND STORM									砂嵐を発生させ、敵の動きを妨げる					
97	SCARE									敵に恐怖心を与え、逃げ出させる					
98	S.CHAIN									霊体のモンスターに呪縛をかける					
99	SENILITY					③	②	①	30	敵を老化させ、攻撃力を大幅に奪う	○	○	○	○	
100	SHIELD				②	①			50	パーティーの前後に盾を作る	○				
101	SLOW									敵の動きを鈍くする					
102	SPELL BOUND									金縛りの呪文。敵を動けなくする					
103	STILL AIR									風に属する魔物の動きを停止させる				○	
104	STILL FIRE									火に属する魔物の動きを停止させる		○			
105	STILL WATER									水に属する魔物の動きを停止させる			○		
106	TIMIDITY									敵に幻影を見せ、驚かせて闘志を半減させる					
107	TURN SPELL									敵の放った魔法を、弾き飛ばす					
108	WEEKNESS									敵を弱体化させ、攻撃力を奪ってしまう					
109	ADD TO LIFF									一時的に、最大HP値を倍に引き上げる					
110	CURE									体内の毒を消し去る					
111	GIVE VIGOR									敵のHPを倍にする					
112	HEAL									HPを回復する					
113	MELT					③	①②	④	20	凍結した仲間を解凍する	-	-	-	-	-
114	REJUVENATE									パーティーの先頭のキャラクターが1歳若返る					
115	RESURRECT									死んだ仲間を生き返らせる					
116	STONE FLESH									石化した仲間を元に戻す					
117	CHANGE AIR									パーティー全員を透明と化し、敵の目をあざむく					
118	CHANGE IDOL									自分自身を石化する					
119	EXIT									冒険の途中でも、一瞬で王城にテレポートしてくれる					
120	REDUCE LIFE									?					

攻撃魔法　防御魔法　治癒魔法　変換魔法

あいている欄に、自分で見つけた魔法の組み合わせ方、を書き込みましょう！